

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari pengembangan alat evaluasi berbasis kontekstual menggunakan aplikasi *kahoot* ini sebagai berikut:

1. Pengembangan alat evaluasi berbasis kontekstual menggunakan aplikasi *kahoot* yang telah dikembangkan dengan tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan). Pada tahap *define* (pendefinisian), peneliti menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran yaitu tahapannya antara lain: analisis awal akhir, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi tujuan pembelajaran; pada tahap *design* (perancangan), peneliti merancang produk pengembangan yaitu tahapannya antara lain: penyusunan tes acuan, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal media & instrumen penelitian; pada tahap *develop* (pengembangan), peneliti menghasilkan produk pengembangan yaitu tahapannya antara lain: validasi ahli, analisis dan revisi, uji pengembangan. Alat evaluasi berbasis kontekstual menggunakan aplikasi *kahoot* dikatakan layak karena telah memenuhi 2 kriteria yang disyaratkan yaitu valid berdasarkan penilaian para ahli yakni ahli media sebesar (91% dalam kategori sangat layak), ahli bahasa sebesar (80% dalam kategori layak) dan ahli materi sebesar (81% dalam kategori layak). Efetif berdasarkan hasil tes peserta didik dengan nilai ketuntasan sebesar (75%) , respon peserta didik dengan nilai sebesar (83% dalam kategori sangat menarik).
2. Pada analisis butir soal diketahui kualitas soal dilihat dari validitas, tingkat kesukaran, daya pembeda dan analisis pengecoh dengan rincian (baik 40%, cukup 30% dan tidak baik 30%). Ditinjau dari validitas terdapat 14 soal yang valid dan 6 soal yang tidak valid dengan reliabilitas 0,819. Ditinjau dari analisis tingkat kesukaran terdapat 13 soal dalam kategori mudah, 4 soal kategori sedang dan 3 soal kategori sukar. Ditinjau dari analisis daya pembeda terdapat 4 soal kategori baik,

3. 7 soal kategori cukup, 6 soal kategori jelek, 3 soal kategori jelek sekali. Ditinjau dari analisis efektifitas pengecoh terdapat 10 soal kategori baik, 7 soal kategori kurang baik, 2 soal kategori tidak baik, 1 soal kategori sangat tidak baik.

4.2 SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat memberi saran sebagai berikut:

1. Evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *kahoot* dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam melakukan evaluasi matematika, sehingga diharapkan guru menggunakan aplikasi *kahoot* ini sebagai alat evaluasi dalam proses evaluasi pembelajaran yang menarik dan lebih menyenangkan dengan materi ini atau materi yang berbeda.
2. Soal matematika yang berbasis kontekstual memberikan suatu kemenarikan bagi peserta didik karena berhubungan dengan peristiwa nyata, oleh karena itu diharapkan guru dapat membuat soal berbasis kontekstual pada tes evaluasi.
3. Guru dalam membuat soal tes diharapkan memperhatikan kualitas soal.
4. Pada penelitian selanjutnya diharapkan pengembang dapat mengembangkan alat evaluasi ini tidak hanya terbatas materi segiempat dan segitiga tetapi dapat diterapkan pada materi lainnya dapat berupa bentuk soal yang lain serta lebih bervariasi dan kreatif tampilan *kahootnya*, serta pengembang bisa melakukan tahap penyebaran dalam melakukan pengembangan.